



(c) Perspective group



Новости ////

Даты

14 октября 2002 года исполнилось 2 года, с того момента, как был выпущен первый номер нашей газеты. На следующий день, нашей команде исполнилось 6 лет (кстати, первый номер Абзаца был как раз приурочен к одной из наших годовщин). Да, именно столько мы существуем как Perspective. К сожалению, из «старожилов» команды, остался лишь один человек - ее организатор. Но все же, унывать не приходится, ведь численность команды не только не сократилась, за такой продолжительный период, а даже возрасла. Как и полагается, все эти «дни рождения» были отпразднованы.



Perspective group. Состав не полный.

14 ноября свой 26-й день рождения отметил Владимир Аншуков/Mitchell. Поздравляем!

21 ноября исполняется 21 год, такой общеизвестной личности, как KVA из E-mage. Наверняка многие знают, какой вклад он внес в развитие ZX-Spectrum. Это и PSC, и EMS, Lara Croft ME и многое других полезных программ, до сих пор которыми пользуются многие спектрумисты. Хочется пожелать KVA, творческих успехов и удачи.

9 декабря свой день рождения отметил, сейчас уже не такак безызвестный спектрумист, Сергей Гуляев/Macros - автор журнала MSF. Пожелаем Сергею в новом году осуществить все задуманное и работать еще плодотворнее на благо платформы.

Твоя игра-2003

Редакция газеты «Абзац» объявляет об очедном конкурсе «Твоя игра-2003», на лучшую компьютерную игру для ZX-Spectrum.

Сроки проведения конкурса

Прекращение приема игр на конкурс - 1 ноября 2003 года.

Подведение итогов

ноябрь-декабрь 2003 года.

Подача заявки на участие

Подается в произвольной форме на наш адрес. Желательно сделать это до представления

самой игры на конкурс.

Игры-конкурсанты

Не опубликованные на 1 ноября 2003 года и ранее никогда непубликовавшиеся игры.

Авторы-участники конкурса

Как творческие коллективы, так и отдельные разработчики. Как граждане России, так и иностранцы, мужчины и женщины, пионеры и пенсионеры. В общем все те, кто чувствует в себе силы и волю к победе.

Жанр игры

Любой.

Определение победителя

Определяется путем заполнения анкеты, которая рассыпается вместе с диском/дисками игр. Победитель определяется по статистическому принципу (см. результаты в этом номере).

Награждение победителей

Денежным призом награждаются авторы, чьи игры заняли одно из первых трех мест. Распределение призового фонда: 50%, 35% и 15% за первое, второе и третье места, соответственно. Призы высыпаются почтовым переводом на адрес победителя. Процент взимаемый за пересылку почтового перевода, оплачивается из призового фонда (по России до 9% от суммы).

Призовой фонд конкурса

На данный момент - 1500 рублей (50\$ USD). **Спонсоры конкурса** Главный спонсор - Perspective group. Так же требуется помочь всей спектрумовской братии. У нас у всех есть реальная возможность увидеть новые игры и в следующем году, единственное, что нужно, это материально поддержать проведение данного мероприятия. Вы можете высыпать почтовые переводы на наш а/я. Сумма значения не имеет.

Адрес для справок и приема работ

Россия, 160035, г.Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу.

P.S. Обратите внимание на то, что сроки проведения конкурса отодвинуты по сравнению с конкурсом 2002 года.

P.P.S. Убедительная просьба, если вы знаете людей, к которым эта информация не поступила, не сочтите за труд - донесите ее до них.

P.P.P.S. Размещение данной информации во всевозможных СМИ только приветствуется.

Знай наших!

На кафедре автоматизации технических процессов и производств с самыми способными студентами занимается доцент, кандидат технических наук Светлана Юрьевна Ржеуцкая. Ее ученики уже несколько лет успешно выступают на вологодских, региональных, международных олимпиадах и конкурсах.

Недавно студенты Андрей Евстюхин, Владимир Минин/Joker (автор журнала Мурзилка) и Константин Тюкин возвратились из Рыбинска, где приняли участие в четвертьфинале всемирных

Объявления ////

Покупаем качественное авторское ПО для дистрибуции (гоно-рар до 100\$ USD).

Обращаться: на адрес редакции.

Познакомлюсь для общения с девушкой, уважающей Spesssy.

Обращаться: Косарев Александр Викторович, 353680, Краснодарский край, г.Ейск, а/я 115, г./п.

Обращаться: на pawel@nm.ru.

Куплю контроллер SMUC и GMX, недорого.

Specrum-платформе.

Обращаться: Гатаулин Марат Нуриллович, 353680, Краснодарский край, г.Ейск, а/я 115, г./п.

Куплю/обменяю видеокассеты со следующими пати: FT`98, CC`99, CC`00, CC`01. Заведу переписку с фанатами Spesssy.

Обращаться: Украина, 22162, Винницкая обл., Казатинский р-н, с. Михайлин, ул. Рабочая, д.12, Лобода Сергей Людвигович.

Издается
с октября 2000 года



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

ИЗДАТЕЛЬ

Perspective
group

Редактор

Александр ШУШКОВ
Дизайн и верстка
Александр ШУШКОВ

Адрес для писем

160035, Россия,
г.Вологда, а/я 136,
Шушкову
Александру
Дмитриевичу

Телефон:

(8172) 25-28-71

e-mail:

axor@mail.ru

В оформлении газеты
использован рисунок
Сергея ЗАЛЕСОВА.

Редакция не всегда разделяет
точку зрения авторов
отдельных публикаций.

За содержание
рекламных объявлений
редакция ответственности
несет.

При перепечатке материалов
необходимо сделать ссылку
на газету «Абзац».

Тираж 100 экз.

Номер
подписан
в печать
18 декабря 2002 г.

Адрес для почтового перевода: 79022, Украина, г. Львов-22, а/я 798, Селеву Валерию Анатольевичу.

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №15 (1). Это будет означать, что вам нужен пятнадцатый номер газеты в одном экземпляре.

Убедительная просьба, пишите свой обратный адрес печатными буквами, а так же указывайте полностью свою фамилию, имя, отчество.

Обращаться: Зайцев Дмитрий Юрьевич, 658828, Алтайский край, г.Славгород, мкр.2, д.6, кв.32.

Хочешь победить в конкурсе «Твоя игра-2003»? Приобрести исходники игры Technodrom всего за 10 у.е., имеются подробные комментарии.

Обращаться: на pawel@nm.ru.

Купим ПЗУ 128, системные программы на аудиокассетах. Рады знакомству и переписке на

В помощь разработчику ///

мне анимационный ролик, благодаря которому я смогу увидеть, как будет выглядеть игра, я буду очень рад. Если вы продемонстрируете мне, как работает ваша технология, еще лучше. Кто знает, может, обладая солидной технологической базой, он будет страдать из-за проблем в области дизайна? А значит, нам нужно будет связаться с ребятами из дизайнерского отдела и узнать их мнение.

Midway: Безусловно.

Sierra: Необязательна, хотя и не помешает.

Take Two: Да.

Что вы можете сказать о стоимости проектов, которые финансируются разработчиками самостоятельно?

Microsoft: Потенциально, стоимость таких проектов выше

(для разработчика, естественно), потому что авторы наверняка захотят компенсировать свои «моральные» издержки, связанные с тем, что финансирование из собственного кармана - это риск, это потеря нервных клеток.

Midway: Издатель, безусловно, рискует гораздо меньше.

Sierra: Это здорово! Я имею в виду, риск гораздо меньше! Но не забывайте о том, что для «раскрытия» вашей игры, для организации рекламной кампании требуется время. Если вы принесете нам игру, скажем, в конце лета и захотите начать продажи к Рождеству, знайте: серьезного хита не получится. Да мы в таком случае вовсе не возьмемся за дело. Для того чтобы соответствующим образом все организовать, нам обычно требуется не менее шести месяцев.

Take Two: Мы стараемся посмотреть на вашу игру глазами обычновенного покупателя. Так что, когда мы видим перед собой уже законченную работу, нам гораздо легче вынести свое суждение о ней. Еще одно немаловажное соображение: продемонстрировав готовую игру, ее автор таким образом доказывает нам свою состоятельность. Прежде чем начать, посоветуйтесь со своими близкими, друзьями. И, вместо того чтобы убеждать их в своей правоте, попытайтесь сами понять, что им в вашей затее нравится, а что нет. А главное, почему.

**Дэн РОДЖЕРС
(Dan Rogers),
GameEx № 9, 2001.**

Материал приводится в сокращении. Перевод с английского Антона ИСУПОВА.

Новости с «мягкого фронта» ///

BestView 2.14. Снова и снова Иван Рошин выпускает свою полезную программу. Из новшеств, можно отметить появление списка 10-ти последних просмотренных файлов. Ну и как всегда, множество исправлений и дополнений.

BGE 3.05 english. А вот и еще одна новость. Вышла английская версия самого лучшего графического редактора на Спектруме. Ничего нового, но для людей, плохо разбирающихся в русском, очень полезно!

UnRar 0.33. Была когда-то заявка на такую программу от некоего AIG, но работала отвратительно, пока за нее не взялся Alone Coder. Теперь и на Спектруме можно распаковывать архивы RAR! Конечно недостатки есть и у этой версии, но зная Alone Coder'a, все будет исправлено и улучшено.

ACE 0.666. И опять вездесущий Alone Coder. Новая версия, знаменитого сейчас, текстового редактора. Как выразился автор,

2/3 пути к первой версии этого редактора пройдены. Чтож, будем ждать первую версию!

Video Studio 0.3 Программа от Vitamin'a (автор некоторых плагинов для BGE) для создания видео роликов. Для этого совершенно не нужно знать ассемблер. Все делается автоматически. Главное нужно уметь рисовать. Быть может скоро появятся мультфильмы, созданные при помощи этой программы.

Мурзилка 8. Наконец-то Joker удосужился и выпустил этот номер. Не очень много полезной информации, но все же получилось очень красиво и от души! Да, Joker постарался на славу, спасибо.

Inferno 3. Никто уже и не ждал этот электронный журнал, а он все-таки вышел, и даже без участия главного автора и вдохновителя - Максима Шашкина (он сейчас в армии). Как и ZX-Guide, здесь также говорят о соединении этих двух журналов в один.

Такого еще никогда не было на нашей сцене. Чтож, пожелаем авторам удачи в этом деле.

Psychoz 13. Аж в 6-ти частях вышел этот номер от Челябинской команды Triumph. Множество полезной информации. Из этой газеты, например, мы узнали, что в Германии до сих пор есть фирма тогрующая Спектрумами!

ZX-Time 10. Электронная газета со множеством новостей, которые лучше прочесть самим.

Genz 3. Еще одна электронная газетка. Ищите, читайте...

HorrorWord 1.03. Очередной релиз первой версии этого редактора. В принципе возможности не плохие. Что очень понравилось, так это то, что он умеет работать с «спишишими» клавиатурами, и не нужно нажимать всякие SHIFT, чтобы набрать, например, букву «Б». Со слов авторов, сейчас пишется вторая версия этого редактора, хотя релизы (исправления и дополнения) первой выходят так же будут.

Новости ///

состязаний по программированию. Среди участников было немало хорошо подготовленных программистов из столичных вузов, только МГУ выставил пять команд. Студенты из нашего университета заняли девятое место среди 44 команд и вышли в полуфинал, который будет проводиться в Санкт-Петербурге.

Прессцентр ВГТУ

Птичка

Вышли очередные номера (№ 4, май-июнь; № 5, июль-август) газеты Птичка. Со слов Александра Кандаурова (Касика), авторы сейчас заняты работой над следующими номерами.

MIDI на Спектруме

В настоящее время имеется следующее:

1. Разработан и опробован MIDI-интерфейс, преобразующий данные параллельного кода в последовательный, совместимый со стандартом MIDI (плата размером со спичечный коробок), подключается к интерфейсу CENTRONIX (8*data; strobe; busy). Основа контроллера - однокристалка AT89C2051.

2. Написана программа простейшего проигрывателя MIDI-файлов.

3. Написана программа простейшего синтезатора с использованием нормальной клавиатуры.

4. Не дописан (хотя начат) программный интерфейс для чтения файлов *.mid, записанных в формате MS-DOS.

В настоящее время работа приостановлена - нет стимула. Все кричат: «Леха, давай, делай!» Но почему-то никто не хочет помочь, а надрываться одному для всех не хочу. Сделаю, а потом толпа придет на готовенько. Если есть те, кто может не только трепать языком, пишите! Адрес: г. Волгоград, ул. 64 армии, д.38«б», кв.76, Белодворцев Алексей.

От редакции: информация подчеркнута из газеты Птичка №5.

Brothers news

Наша группа приносит свои извинения по поводу выявленных ошибок в конкурсной игре «Abe's Mission {escape} part 1», которые появились по независящим от нас причинам при пересыпке игры организаторам конкурса. Для исправления этого досадного инцидента, нами был написан патч, который устранил эти недочеты и добавил к игре возможность отгрузки состояния игры на диск и другую информацию. К сожалению, распространять патч мы не имеем возможности, поэтому он был распространен по спектрумовским сайтам в интернете и в сети ZXNet.

Troll & Schafft

SCG news

Автор программы, не несущий ответственности за ее работоспособность, напоминает хлопчи-

ка, который обрюхатив даму «смыывается» в неизвестном направлении прихватив свои портки. Я не хочу быть таким, поэтому заявляю:

- Представленная нами (группой SCG) на конкурс «Твоя игра» игровая программа «Шахта» содержит ошибки (попросту глюки).

В связи с этим, рекомендую заменить «Шахту 1.0» на «Шахту 1.1». Для этого нужно:

1. 10 рублей;

2. Чистая 5.25" дискета;

3. Лейбл «Твоя игра» (наклейка с эмблемой конкурса есть у тех, кто приобрел Абзац №13 с дискеткой).

Пункт 3 нужен для того, чтобы пункт 1 равнялся 10 рублям, иначе высыпайте 30 рублей.

Адрес для переводов и заказных писем:

347871, Ростовская обл., г. Гуково, ул. К. Маркса, д.63а, кв. 26, Мальцеву Вячеславу Геннадьевичу.

Мы гарантируем порядочность и обязательно вышлем вам работоспособную версию игры. Так же просим немедленно сообщать о любых ошибках и недочетах в новой версии игры.

Вячеслав МАЛЬЦЕВ aka Slon

Глазов news

Все спектрумисты Глазова живы. Поэтому ждите Insanity, Worms, Krik и много чего еще... Наш художник - Ваня (Psychotron) вместо того, чтобы рисовать для Worms, никому ничего не говоря, написал две игры. За три месяца! Один! Правда на Бейске, но с первоклассной графикой. На то он и художник. В общем, это еще один повод смотреть с оптимизмом в будущее Spectrum'a!

Дмитрий ГЛУШКОВ

Net.Spec news

Игра Milk and Nuts практически готова. Все задержки из-за меня, т.к. я не успеваю доделать графику. Потихоньку делается Heresy 11, которая будет не совсем обычной. Общими усилиями нашей NetSpec все релизы будут сделаны.

Евгений СИВОКОНЬ/Cannibal

Хочешь увидеть... ←

Тогда поддержи конкурс «Твоя игра-2003»!

Поддержи программистов,

трудящихся над новыми играми.

Поддержи команды и творческие коллективы, работающие на благо платформы.

В этом году призовой фонд составил 160\$.

Будет ли стимул для творчества

в следующем году?

Все зависит от тебя!

...новые игры?

Результаты

«Твоя игра-2002». Результаты конкурса

	Курьер 2	Менеджер	The Dome	Abe's Mission	Шахта	Super Mario Bros.
1.	Аншуков Владимир	2	5	4	1	6
2.	Аристов Алексей	3	5	-	2	1
3.	Аристов Станислав	2	5	-	1	3
4.	Булчуков Владимир	2	5	4	3	1
5.	Бурин Роберт	1	4	5	3	6
6.	Гартфельдер Денис	2	6	4	3	1
7.	Германов Вячеслав	1	6	4	2	5
8.	Глушков Дмитрий	3	6	2	1	5
9.	Гуляев Сергей	2	6	4	3	5
10.	Зайцев Дмитрий	2	5	6	1	4
11.	Залесов Сергей	3	6	1	4	5
12.	Зарецкий Евгений	3	5	1	2	6
13.	Илясов Евгений	1	5	4	3	2
14.	Кандаров Александр	2	5	6	1	3
15.	Квашнин Александр	1	-	-	2	-
16.	Кешков Дмитрий	3	6	4	2	5
17.	Кириченко Александр	1	6	4	2	5
18.	Кисляк Павел	2	-	5	3	4
19.	Коваль Андрей	1	5	3	2	4
20.	Колесников Сергей	1	5	3	2	4
21.	Корюков Павел	2	5	3	1	4
22.	Кошкин Александр	1	6	3	2	4
23.	Кубрак Алексей	1	6	5	2	4
24.	Кузнецов Денис	1	6	4	3	2
25.	Лускин Алексей	2	6	4	1	3
26.	Мальцев Алексей	3	-	2	1	-
27.	Минин Владимир	1	6	3	2	5
28.	Никитин Олег	5	6	2	3	4
29.	Панасенко Игорь	2	6	5	1	3
30.	Пастушенко Андрей	4	6	1	3	5
31.	Пашков Константин	2	6	5	1	4
32.	Пеунов Андрей	1	6	5	4	3
33.	Светлицкий Александр	2	4	6	1	5
34.	Селев Валерий	1	6	4	2	5
35.	Смирнов Сергей	1	5	4	3	2
36.	Смыслов Олег	2	6	4	1	5
37.	Стаков Павел	3	6	3	2	4
38.	Тарасов Алексей	2	6	5	1	4
39.	Трофимчук Александр	2	5	3	-	4
40.	Трофимчук Владимир	1	5	3	-	4
41.	Трубчик Максим	1	2	6	3	4
42.	Удотов Александр	2	6	5	1	3
43.	Филиппов Александр	4	6	5	1	3
44.	Хавзин Александр	3	5	6	1	4
45.	Шабаршин Александр	3	6	1	2	5
46.	Ширшиков Александр	2	4	5	1	3
47.	Шушков Александр	-	4	3	2	5
48.	Юдин Станислав	3	6	4	1	5
49.	Suchecki Krzysztof	3	2	4	6	1
						5

МЕСТА

I.	16	0	4	18	3	7
II.	18	2	3	15	3	8
III.	11	0	9	11	8	11
IV.	2	4	16	2	15	9
V.	1	15	10	0	14	6
VI.	0	25	5	1	4	5

В помощь разработчику

Каковы основные компоненты

«хорошо продуманного предложения»?

Microsoft: Заинтересовать нас может, к примеру, аккуратно оформленное и напечатанное предложение. Однако гораздо более сильное впечатление обычно производят ролик, или же прототип игры, эдакая основа, в которую вы помещаете все, что сочтете необходимым.

Midway: Вы должны уметь четко, ясно и при этом кратко объяснить, в чем суть вашей игры, и обрисовать ее характерные особенности. Причем вам надо сделать это таким образом, чтобы мы быстро сумели понять, чем ваше творение отличается от других игр. Иногда встречаются такие предложения, которые я готов принять сразу же по прочтении нескольких строк.

Sierra: Уникальное предложение по продаже. Короткое, на один параграф, описание характерных деталей игры, того, что отличает ее от других. Если я, прочитав этот пункт, воскликну: «Да, это здорово, это что-то совсем новое!», значит - у вас есть надежда.

Take Two: Хорошо, когда предложение сопровождается четким, ясным описанием проекта. Мы должны «увидеть» вашу игру, «почувствовать» ее. Еще может пригодиться копия вашего предыдущего продукта (опубликованного издателем, по масштабу сопоставимым с нами).

Нужно ли сначала подписать с вами соглашение о конфиденциальности?

Microsoft: Да, причем в той форме, которую предложим мы.

Midway: Соглашений о конфиденциальности не подписываем.

Sierra: Такое соглашение подписывается в обязательном порядке. Причем только в форме, предложенной нами. Если вы не хотите его подписывать, мы даже не взгля-

нем на ваш проект. В соглашении о конфиденциальности говорится примерно следующее: вы отдаете себе отчет в том, что, когда вы предлагаете нам свой проект, может случиться так, что мы уже разрабатываем нечто подобное...

Take Two: Да. Мы используем нашу стандартную форму.

Сколько времени обычно требуется для того, чтобы оценить потенциальную значимость поступившего предложения?

Microsoft: Как правило, я немного присматриваюсь к игре, затем предлагаю ее вниманию нескольких уважаемых мной людей. И если мы все приходим к одному и тому же выводу, то делаем следующий шаг.

Midway: Примерно неделя - столько времени требуется для того, чтобы получить ответы от всех экспертов. Для создания первого, поверхностного, впечатления иногда хватает пятнадцати-двадцати минут, но большого значения этому впечатлению придавать все же не стоит. Мы предпочитаем сначала услышать мнения наших продюсеров и маркетологов.

Sierra: Обычно, перед тем как игра попадает в мои руки, она должна понравиться кому-то другому. Затем за игру берусь я. Если она мне нравится, я обращаюсь в отдел маркетинга. И лишь после того как проект одобряют наши маркетологи, я начинаю разговор с отделом продаж. В общем, если к этому моменту игра собирается исключительно положительные отзывы, мы связываемся с разработчиком. Убедившись в том, что он способен сделать то, что обещает,

Sierra: мы добиваемся одобрения исполнительной группы и начинаем работу.

Take Two: Самое большое - четыре недели.

Если разработчик не получил от вас ответа в течение нескольких недель, является ли это плохимзнаком?

Microsoft: Конечно, нет! Нередко у соответствующего специалиста попросту не находится на игру-кандидата времени.

Midway: Нет-нет! Конечно, мы всегда стараемся ответить как можно быстрее. Но, знаете, как это бывает: отпуска, загруженность работой... В общем, ответить сразу получается далеко не всегда.

Sierra: Нет, ни в коем случае. Вот если бы я не ответил в течение двух месяцев...

Take Two: Учитите, что из сотни проектов лишь один доживает до реализации. Тогда вы поймете, что наше двух-трехнедельное молчание ни о чем плохом не говорит.

Когда разработчику следует признать, что его постигла неудача?

Microsoft: Девелоперы нередко отправляют свои предложения сразу нескольким издателям - ради увеличения шансов на успех. Если вы не получаете от нас ответа в течение месяца, вам, вероятно, следует признать свое поражение.

Midway: Думаю, приблизительным ориентиром будут тридцать дней. Мы делаем все возможное, чтобы ответить всем и каждому, и, как правило, наш ответ приходит через неделю-две. И если ваш проект покажется нам интересным, уж за месяц-то мы точно с вами свяжемся.

Sierra: Два месяца.

Take Two: Ответ вы получите достаточно быстро, если, конечно, просили нас ответить.

Обязательна ли демонстрационная версия программы?

Microsoft: Не сказал бы, что обязательна. Но, в любом случае, весьма полезна. Если вы покажете

В помощь разработчику ///

пока не дождусь такого ответа, у нас не будет никаких дел.

Midway: В определенной степени, да. В команде разработчика обязательно должен быть человек, который хорошо разбирается в денежных вопросах. Вам потребуется бизнесмен, ответственный за финансовую сторону проекта, чтобы программисты, художники и дизайнеры могли спокойно сконцентрироваться на своих прямых обязанностях, на создании хорошей игры.

Sierra: Безусловно. Я всегда слежу за тем, чтобы в команде был специалист, хорошо разбирающийся в принципах ведения бизнеса. Этот специалист должен быть в состоянии оценить приблизительную стоимость проекта, а также цену конечного продукта и его качественный уровень.

Take Two: Студии разработчиков неплохо иметь в своем составе кого-нибудь, кто чувствует себя в бизнесе словно рыба в воде. Того, кто будет следить за своевременным заполнением платежных ведомостей. Но не дай Бог, если этим человеком окажется один из программистов!

Насколько опытной должна быть команда девелоперов?

Microsoft: Наше вечное желание заключается в том, чтобы разработчики были достаточно компетентны в своем деле, однако находить таких становятся все труднее и труднее. У нас есть очень приличная «внутренняя» команда девелоперов, но взвалить на нее сразу все наши проекты просто невозможно. Поэтому мы ведем постоянную и очень активную работу по поиску новых разработчиков. И, принимая во внимание размеры наших вложений, мы вправе придавать большое значение тому, чтобы наши деньги не оказались потрачены зря.

Midway: С технической точки зрения, при разработке игр для

систем следующего поколения вам потребуются весьма подготовленные люди, обладающие немалым опытом программирования на языках C и C++. Более того, они обязательно должны понимать принципы создания видеоигр. А получить такой опыт можно, лишь приняв активное участие в нескольких масштабных проектах.

Sierra: Если они не могут высказать четкое понимание технологий разработки программного обеспечения, значит, они безнадежны.

Take Two: Если кандидат уже имеет в своем багаже пару-тройку серьезных продуктов, это хороший знак. Для нас очень важно, чтобы вы обладали опытом работы над играми, и мы придаем данному вопросу очень большое значение, если только представленная вами демо-версия не является уже полностью готовой игрой. А еще нам потребуется терпение. В нашем деле конкуренция все усиливается и усиливается, и, думается мне, в скором времени мы будем относиться к независимым разработчикам примерно так, как это происходит в мире поп-музыки. «На утро он проснулся знаменитым» - таких случаев там все меньше и меньше.

Midway: Я веду учет всех подобных предложений, так что могу довольно уверенно называть цифру: около четырехсот.

Sierra: Около ста. Все они предварительно «фильтруются», и до меня доходит штук двадцать пять - тридцать.

Take Two: Больше тысячи.

В чем преимущество неамериканских девелоперов?

Microsoft: Это зависит от проекта. Идея привлечения к работе иностранных партнеров весьма заманчива, но тут есть и некоторые проблемы. Несколько уменьшается производительность - из-за разницы во времени. Затрудняет работу и географическая удаленность разработчика, и вообще, так часто бывает: пытаясь уделить проект, можно ненароком нажить себе довольно большие неприятности.

Midway: Очевидным преимуществом иностранных разработчиков перед американскими является их дешевизна (*Вот негодяи, ред.*), хотя разница постепенно

сходит на нет. Очень выгодно, например, сотрудничать с партнерами из России, Испании или Венгрии. Но мы, в первую очередь заинтересованы в качестве.

Sierra: Иногда - в цене. К тому же иностранцы нередко обладают большим, нежели американские девелоперы, опытом.

Take Two: Цена проекта обычно бывает ниже.

Сколько предложений в год вы получаете?

Microsoft: Я работаю в группе симуляторов, так что мы получаем меньше предложений, чем другие наши команды. Сколько именно? Ну, лично через меня проходит пятьдесят пять заявлений. Другие группы? Думаю, в пять-шесть раз больше, то есть 400-500 предложений в год на всех.

Midway: Я веду учет всех подобных предложений, так что могу довольно уверенно называть цифру: около четырехсот.

Sierra: Около ста. Все они предварительно «фильтруются», и до меня доходит штук двадцать пять - тридцать.

Take Two: Больше тысячи.

Сколько из этих предложений имеют у вас успех?

Microsoft: Большинству мы отказываем.

Midway: На своем веку я по-видел немало хороших работ, и многие из них, поверьте, заслуживали куда более серьезного внимания, чем добились в итоге. Эх, если бы их авторы имели чуть больше опыта! Ну а из тех проектов, что обладают всеми обязательными элементами... все-результатом мы рассматриваем штук двадцать, наверное. Из упомянутых четырехсот...

Sierra: Имеете в виду качественные, хорошо продуманные предложения? Штук тридцать пять из ста.

Take Two: Меньше десятка,

Результаты ///

Распределение мест:

- | | |
|-------------|-------------------------------|
| I место - | Abe's Mission [escape] part 1 |
| II место - | Курьер 2. Потерянный мир |
| III место - | Super Mario Bros. |
| IV место - | The Dome |
| V место - | Шахта |
| VI место - | Менеджер |

Итак, конкурс состоялся, подведены результаты, победители награждены.

За первое место авторы получают 2400 рублей, за второе - 1680 рублей, за третье - 720 рублей. Как и было обещано, каждый автор, выставивший игру на конкурс, получил 14-й номер и диплом об участии в конкурсе «Твоя игра-2002».

Так же, нами было принято решение о поощрительной награде (компакт-диск с музыкой, написанной бывшим спектрумистом) авторов игры The Dome. Тем более, что программист этой игры учится в 9-м классе!

Теперь хотелось бы сказать несколько слов о том, каким всетаки способом были подведены

итоги. Но сначала, нужно выразить большую признательность

тем людям, которые отрицательно высказались по планировавшемуся подсчету наименьшего количества очков. В дальнейшем, от него было принято отказаться, т.к. это не самый объективный метод выявления победителя.

Нами было опробовано 2 метода.

Это обычный статистический метод (на котором мы и остановились), который заключается в подсчете количества всех мест, а затем их сравнение у конкурсантов. Если бы количество первых мест у каких-либо конкурсантов совпало, далее рассматривались бы вторые места и т.д. Только в абсолютном совпадении всех мест, конкурсантам было бы

присвоено одно и то же место.

Второй метод основывался на применении чисел Фибоначчи (за первое место дается 21 балл, за второе - 13, за третье - 8, за четвертое - 5, за пятое - 3, за шестое - 2). Этот метод показал такие же результаты. Единственное, чем он примечателен, это тем, что по количеству баллов виден разрыв между местами. В нашем случае результаты получились такими:

- I место - 673 балла;
- II место - 671 балл;
- III место - 415 баллов;
- IV место - 310 баллов;
- V место - 291 балл;
- VI место - 141 балл.

Все-таки 2 голоса мы посчитали более значимыми, нежели 2 балла.

О конкурсе...

- крепкий орешек!

Алексей КУБРАК

Все игры просто класс! Правда я их сразу поделил на три группы:

- за 1 и 2 место: Abe's Mission и Курьер 2;
- за 3, 4, 5 места: The Dome, Шахта, Super Mario Bros.;
- 6 место: Менеджер.

Очень трудно было расставить места в анкете, поэтому так долго задерживал с ответом. Ваш Курьер отличная игра, играл с удовольствием, но все-таки Abe's Mission мне понравился немного больше.

Алексей ТАРАСОВ

Посмотрел игры, есть довольно хорошие, особенно Abe's Mission, Курьер 2, Super Mario Bros. The Dome тоже хороша, но на мой взгляд, это довольно избито по старым западным играм, хотя и 3D.

Конкурс вообще удался, я полагаю, что у вас такое же мнение.

Владимир АНШУКОВ

По поводу подсчета очков. Мне кажется, их нужно подсчитывать в системе чисел Фибоначчи, как это делают ZX-Chart'овцы. Этот метод подсчета исключает влияние на результаты особенностей выбранной шкалы измерений.

Денис ГАРТФЕЛЬДЕР

Я был приятно удивлен количеством игр представленных на конкурсе «Твоя игра-2002», честно говоря, думал, что будет меньше. Так же порадовался тому, что две из них сделаны на уровне «фирменных» образцов, т.е. вполне профессионально! Будем надеяться, что их авторы продолжат свою деятельность на Spectrum'e в области game-making'a, а у остальных будет



Читатель читателю ///

COMPILER; VVG PRESENTATION; SOUND DRIVE INFO 1.51; V-COMMANDER.

PIONEER #2

Череповецкий компьютерный журнал.

1. Экспертиза. Описание «WATERLOO» (стратегия) и NEVERENDING STORY» (адвентюра).

2. Мысли о... Быть или не быть «вечным жизням»?

3. Ликбез. «Что нам стоит сеть построить?» - разговор о локальных сетях.

4. Система. Рассуждения о домашнем ПК, обзор ассемблеров и дисасемблеров.

5. Дискуссия. Что выбрать, IBM или Спектрум?

6. Тема. Портативные компьютеры «нотбуки» - что это такое?

7. Новелла. Пародия на новеллу по игре «Звездное наследие».

8. Приложение: WATERLOO; NEVERENDING STORY; TETRIS-2; SOUND CRACKER; TASM-3.

PIONEER #3.

1. Подробно. Описание имитатора футбола «MULTIPLAYER» и менеджера рок-звезды «ROCK STAR».

2. Обзор. Разговор об ELITE.

3. Система. Описание цифрового музыкального редактора «DMM».

4. Железо. Разговор о двух видах Спектрум-совместимых компьютеров: ZX-SCORPION и COMPACT-128.

5. Связист. Обзор читательских писем.

6. Новелла. (по игре LORD OF MIDNIGHT).

7. Пародия. Окончание новеллы предыдущего номера.

8. Приложение: SIM SITY (рус); MULTIPLAYER; ROCK STAR; LORD OF MIDNIGHT; ELITE (рус); DMM + MUSIC.

PLAYBOY #1

Запорожский электронный журнал.

1. От авторов. Обращение к читателям.

2. Круто-клуб. Пять эротических рассказов.

3. Буратино. Самый точный и правдивый перевод стишко про Буратино.

4. Баня. «Эротический рассказ из жизни помещиков второй половины 19 века.

5. 10 писем. Эротический детектив.

6. Новый. Стихи «Отец Паисий», «Похождения маркиза» и «Сельский вид».

7. Гороскоп. Гороскоп сексуальной совместности.

8. Любовь и секс. Настольная энциклопедия для мужчин и женщин (начало).

PLAYBOY #2

1. Авторы. Обращение к читателю.

2. Инфо. Чего от нас еще ждать?

3. Дневник Бетти, или как я стала женщиной - автобиографическая повесть.

4. Детдом. Эротический рассказ о жизни в детдоме для девушек.

5. Совет. Продолжение настольной книги для мужчин и женщин.

6. Тосты на сексуальную тему.

7. 10 писем. Продолжение эротического детектива.

8. Калифорния. Суперэротический рассказ о жизни американских школьников.

9. Секс-книга. Настольное пособие по вопросам любви и секса.

10. Законы Мерфи. Философский трактат.

11. Круто-клуб. 9 суперэротических рассказов.

PLAYBOY #3

1. Графика. О рисовании на компьютере.

2. Модем. О ZSC-модеме.

3. Книга любви (продолжение).

4. 53 карты.

5. Дневник Бетти (продолжение).

6. Клуб «Круто». Эротические рассказы.

7. Пламя страсти.

8. Советы проституток.

9. 10 лет во сне.

10. Анекдоты.

PUBLIC SPIRIT #1

Таганрогский компьютерный журнал.

1. Новинки. Новые игры и системки (MICROEDITOR 3.09, PCX-VIEW и др.).

2. Шедевры. Новелла по «Звездному наследию».

3. Хиты. Описание игр HEAVY METAL MOVER и TRANTOR.

4. Дискуссия. В. Медноногов о том, каким должен быть ассемблер.

5. Кодерам. О переброске экрана за 1 прерывание. Паковщики (сравнительный анализ).

6. Железо. Контроллер FLASH/RAM/ROM диск, ZX-LPRINT и AY-8910.

7. Ха-ха. Мерфология Д. Райхина.

8. TOP TEN. Десятка лучших игр.

9. Прогноз. Какое ПО ожидается вскоре?

10. Приложение: H.M. MOVER; TRANTOR; PENTIX (D); DIGITAL STUDIO COMPILER.

Результаты ///

которые может совершать главный персонаж игры. Трудно подобрать «Эйбу» даже приблизительный аналог среди уже существующих на платформе игр. Разве что, частично, игры сериала «Dizzy», или диалоги, неувядимо напоминающие «Swords & Sorcery». Вообще, хотелось бы отметить, что конкурсные игры «Abe's Mission» и «Курьер 2» представляют собой как бы два разных направления аркадного жанра - аркадно-логическое («Курьер») и аркадно-адвентюрное («Эйб»). Именно поэтому, отдать явное предпочтение какой-либо из этих игр оказалось задачей не из легких.

Евгений ИЛЯСОВ

Бесспорный лидер. Потрясающая графика, куча игровых возможностей и немеряно всяческих хитрых головоломок.

Игорь ПАНАСЕНКО

Просто бесподобно!

Павел КОРЮКОВ

Курьер 2.
Потерянный мир

Составленное из авторов и благодарностей intro, дает нам понять, что делал игру закоренелый спектрумист. Главное игровое меню сообщает о современности подхода, но несколько классический взгляд делает этот дизайн «домашним» и одинаково приемлемым всеми. Немногочисленные опции дают нам возможность подобрать лучшее управление, возможность выбора скорости и, если угодно, избавиться от музыкального и звукового сопровождения.

Читаем немного банальное предисловие и начинаем играть... Сразу же понимаем, что перед нами не совсем action, как многие ожидали, а некая помесь arcade/logic и еще чего-то. Игровое поле огромно, даже гигантско, что дает нам большую свободу действия. Несмотря на то, что герой «боится высоты», не лазит по стенам и любит поколотить себя по «чайнику», давая игроку прозрачные намеки на его несообра-

зительность, все же обладает определенной смелостью, раз собирает и закладывает бомбы, как будто это обычная вещь. Еще к плюсам героя можно отнести невероятную технику владения одним или несколькими мостиками, что позволяет ему гулять по воздуху, круша все законы гравитации. Надо отметить, что хотя игра не имеет явного регулятора сложности, но зато это компенсируется постоянным усложнением головоломок на каждой последующей стадии. Так на первый этап у меня ушло 30 минут, а на второй - 40 мин. Подливает масла в огонь постоянно заканчивающейся кислородом, а за дополнительным надо постоянно бегать. А вот на третьем этапе я конкретно застяпал...

То, что игра сделана практически одним человеком, естественно делает ей большую честь.

Ну, а теперь отметим некоторые явные игровые плюсы и минусы:

+ Все движения прорисованы и плавны, такие я видел только в Prince of Persia.

+ Нет сложности управления: для нас лишь стрелка двигатель прогресса.

+ Хороший полуинстинктивный расчет траектории, по которой герой движется после указания стрелкой.

+ Герой имеет свое мнение и постоянно выражает его в маленьком окошке внизу.

- Для использования мостика необходимо некоторое время, чтобы компьютер «сообразил», а кислород-то кончается.

- Единственная отгрузка заставляет нас стесняться в прохождении.

- Малое количество жизней заставляет делать страховочную отгрузку.

+ Глюков пока не наблюдал.

+ По словам автора в игре есть «жук» и его надо найти.

Андрей КОВАЛЬ

Действительно понравилось!

Денис КУЗНЕЦОВ

Курьер 2 - игра с оригинальной концепцией, построенная на

смеси жанров. Очевидный минус, думаю не будет для вас откровением, это графика. Может стоило заказать спрайты у стороннего художника?

Дмитрий ГЛУШКОВ

Приятно порадовала игра «Курьер 2». Несколько приятный за уши сюжет совершенно не мешает в очередной раз спасать мир. Удачно подобранные звуковые эффекты и отличная, ненавязчивая музыка, - поверьте, это многое стоит. Разнообразные действия героя совершаются всего лишь стандартными пятью клавишами, что на поверку оказалось очень удобно. Гладкие перемещения, безконфликтная «развязка» с цветами и здоровое чувство юмора впечатляют. А головоломки, которые приходится решать по ходу действия, дают немало пищи для ума. В общем, четыре года, потраченные, по словам автора, на «шлифовку» игры, принесли свои плоды. Хорошая, добротная аркада. Так держать!

Евгений ИЛЯСОВ

Вот погонял игру и просто не мог не написать. Я уже очень давно не получал такой массы удовольствия от чисто умственной игрушки! Big thx! Не сомневайся, время на ее создание не было потрачено зря!

Игорь ПАНАСЕНКО

Просто бесподобно!

Павел КОРЮКОВ

Super Mario Bros.

Первое, что бросается в глаза, тормозит... Даже музыка тормозит, а «турбо» на моем стареньком Пентагоне нет. Но автор предвидел такое положение и предусмотрел парочку настроек, с помощью которых легко и непринужденно игра обретает нормальную скорость. Средней паршивости порт знаменитой игры про макаронника Марио, да и игра-то вовсе не игра, а пока только демо-версия. Лично я не смог пройти дальше высокого столба, и что за ерунда, почему экран назад не отматывается? Прошел я вперед, а назад отйти не могу!

Александр ШИРШИКОВ

Результаты ///

Когда полная версия выйдет, чур я первый покупатель!

Александр ФИЛЛИПОВ

О! Здесь я разорвался на двое. Я вообще обожаю Mario-игрушки и прошел большинство из всех существующих, будь-то приставочные или компьютерные версии. Еще больше я обожаю творения Gogin'a. У него такое чувство вкуса, что обалдеть можно! Посмотрите на дизайн игры и на скорость! Такое великолепное сочетание! Все движения плавны и прорисовка на высоте! Без frontround и stars игра просто лает! А какой видеоролик! Но! Но! Но это демо, а не игра! А потому...

Андрей КОВАЛЬ

Эта игра поразила сочетанием в принципе малосочетаемых вещей - исключительно крутейшим уровнем программирования и практически полным отсутствием при этом собственных, оригинальных, авторских идей - разве что летящая «звездная пыль» в качестве игрового фона. Сверхэффектная заставка и воспоминания многих сотен геймеров, проведших тысячи часов с настоящим «Super Mario» на Dendy, конечно же, принесут этой программе немало очков на конкурсе. Но учитывая, что это не полноценная игра, а всего лишь «играбельное демо», я бы не стал двигать эту превосходно сделанную кальку на призовое место.

Евгений ИЛЯСОВ

Была б не демо, было бы гораздо лучше!

Денис КУЗНЕЦОВ

Если бы Gogin выпустил полную версию своей игры, то наверное мог бы расчитывать на первое/второе место, а так, это всего лишь демонстрация, безусловно, прогрессивного «движка».

Дмитрий ГЛУШКОВ

Весьма классная вещь, но всего лишь демо:(Интересно, будет ли когда-нибудь сделана именно игра?

Игорь ПАНАСЕНКО

Надеюсь, что полная версия игры Super Mario Bros. будет достойной.

Павел КОРЮКОВ**The Dome**

Жаль. Графика такая пропала, а могла бы получиться неплохая игра. После прочтения прилагающейся к игре гневной записи от авторов, стало понятно что авторы слепили игру абы как, лишь для того, чтобы от них отстали и сказали «спасибо что они вообще что-то сделали», что мы им дружно и говорим. Ах да, чуть не забыл, пройти игру нельзя, т.к. последняя база не захватывается, хотя возможно у меня просто не хватило терпения.

Александр ШИРШИКОВ

Интересно, но почему-то не задержала.

Денис КУЗНЕЦОВ

Игра редкого, в последнее время, жанра тактической стратегии. Очевидно, что подобные игры программируют на порядок сложнее, чем, например, аркады. Видимо сил на доработку экрана и карты у Studio Stall уже не хватило.

Дмитрий ГЛУШКОВ

Мне всегда нравились игры, включающие в себя добрую порцию элементов стратегии. В свое время я немало времени провел, возясь с занятной игрой «Nether Earth». И поэтому с большим энтузиазмом прочел текстовый файл, прилагавшийся к игре «The Dome», из которого следовало, что она создана по мотивам именно старой, доброй «Nether Earth»... Действительно, по сравнению с классикой, в «The Dome» роботы «бегают» намного шустрее, размеры игрового пространства превосходят воображение, вражеские роботы не путаются со своими, и еще довольно много положительных моментов.

Игорь ПАНАСЕНКО

Мне кажется, что игра «Nether Earth» была более живой, нежели ее последователь - The Dome, хотя кто-то со мной может не согласиться.

Павел КОРЮКОВ

Шахта
Для начала надо хорошенко поискать управление... И полночи не прошло, а мы уже нашли:) D,C,X,V,S. Лезем в ОПЦИИ и выбираем нормальное управление для всех игроков (минимум двух, максимум трех). Для начала закупаем инвентарь для борьбы с партнером по клавиатуре, который по глупости или неопытности рискнул с вами состязаться, и доведению его до состояния полной и безоговорочной капитуляции. Затем перематываем столбик на OK. Все игроки следуют вашему примеру. Итак, игра началась. По муррейнику туда-сюда ползают 2 му-

здесь не помощник, в отличие от той же самой «Nether Earth», - реалтаймом тут и не пахнет, даже звуковые эффекты «замораживаются» на времена сканирования. Сверхскоростной опрос клавиш управления требует реакции игрока не хуже, чем у пилота сверхзвукового истребителя (здесь, вероятно, на подход авторов к управлению повлиял именно «тормозной» опрос клавиш в «NE»). Искусственный интеллект, как самокритично заметили авторы, находится не на высоте. Достаточно сказать, что в первые же несколько минут игры я сам не заметил, как «покосился» всех вражеских роботов в то время, как просто пытался разобраться с клавишами управления и посмотреть, что к чему в этой игре. Кказанному можно добавить еще не до конца выловленные из программы «жучки», - видимо, просто не хватило времени. Все перечисленное, к сожалению, не добавляет интереса к хорошей, по большому счету, задумке.

Евгений ИЛЯСОВ

Моя низкая оценка вызвана следующими причинами:
а) невозможно нормально ориентироваться по карте;
б) очень сложно подхватить робота;
в) интеллект роботов развит слабо.

Игорь ПАНАСЕНКО

Мне кажется, что игра «Nether Earth» была более живой, нежели ее последователь - The Dome, хотя кто-то со мной может не согласиться.

Павел КОРЮКОВ

Шахта
Для начала надо хорошенко поискать управление... И полночи не прошло, а мы уже нашли:) D,C,X,V,S. Лезем в ОПЦИИ и выбираем нормальное управление для всех игроков (минимум двух, максимум трех). Для начала закупаем инвентарь для борьбы с партнером по клавиатуре, который по глупости или неопытности рискнул с вами состязаться, и доведению его до состояния полной и безоговорочной капитуляции. Затем перематываем столбик на OK. Все игроки следуют вашему примеру. Итак, игра началась. По муррейнику туда-сюда ползают 2 му-

Читатель читателю ///

ODYSSEY #1

1. Вступление. Знакомство с авторами.
2. Обзор. Обзор игровых программ.
3. Ассемблер. Уроки начинающим.
4. Система. Описание новых авторских системок: «USS» (для работы со спрайтами); «APS» (установка защиты на дискеты).
5. IS-DOS. Проблемы и решения.
6. Разборка. Описание игр «THE DOUBLE» и «BLOODWYCH».
7. Отдохнем. Юмористические рассказы.
8. Гости. Интервью с группой «Unit-5».
9. Конкурс на лучший игровой сюжет.
10. Деморынок. История развития демомейкерства.
11. История. Кто такие хаккеры и их классификация.

12. Приложение: THE DOUBLE; BLOODWICH; COMMANDO-2; KOZEL (D); APS-1.0; USS (D); NERVE.
- ODYSSEY #2**
1. Обзор. Новые игры и системки.
2. Ассемблер. Урок ассемблера #3 (о телевизионномлуче).Ликбез (о переброске экрана за 1 INT). От друзей (как отличить 48 компьютер от 128?). Плавный скролл текста вверх.
3. IS-DOS. Проблемы и решения. Продолжение описания макросов, составление и практическое применение макросов.
4. Система. IBM: PCX FORMAT (опис. формата файла изображений). V-COMMANDER 1.5. Перспективы (о новых работах ACCEPT CORP.) MS COMPILER (MULTICOLOR STUDIO COMPILER).

5. Дискуссия. AMIGA vs IBM: наше мнение. Слово читателей.
6. Почта. Несколько программ на ассемблере (скроллинг по строке вверх и вниз, печать строки 32-х символьным шрифтом, печать 64 символов в строке, процедура пропорциональной печати).
7. Разборка. Нарды. SOCCER RIVALS. Футбольные менеджеры.
8. Отдохнем. Рок-энциклопедия (MEGA-DEATH). Чебурашка. Со школьных парт. Сплошной кошмар.
9. Новости. CONSUL PARTY-97. Колесо обозрения.
10. Презентация. Старые знакомые. AURYN. VIRTUAL VISION GROUP.

11. Деморынок.
12. Интервью. FIKUS from FLASH.
13. История. ОНО (начало в № 1).
14. Подарок. Что в приложениях?
15. Приложение: BACK GAMMON-128; SOCCER RIVALS; MULTICOLOR STUDIO

Обратная связь ///

1. 7/32 уроков -
а) Что такое ПЦ? (конечно, не описание, что
такое F000:FFFF и BIOS)

ПЦ - это компьютер, дисплей, клавиатура,
мышь, иногда принтер, модем, сканер.

б) Что такое Windows? (рабочий стол, файл,
создать/открыть/сохранить, печать, загрузить
программу).

в) Первая программа - Paint.
г) Буфер обмена (вырезать/копировать/встас-
вить).

2. 7/32 уроков - Word.
3. 7/32 уроков - Excel.
4. 5/32 уроков - Access/MS Works.
5. 5/32 уроков - Алгоритмика (bubble sorting,
bucket sorting, recursion).

Это май/июнь - ученики думают уже о кани-
кулах, а тема не очень простая и понятная.

6. 1/32 уроков - Интернет (e-mail/WWW
браузер).

Это все теория. Практика же заключается в
том, что ученики много играют (сапер/Quake) и
«сидят» в интернете.

В техникуме, лицее (ученики уже 16-ти лет)
есть Turbo Pascal и еще раз «Курс пользования
Windows».

В Польше реальная (настоящая) информатика
начинается только в университетах/политех-
нических институтах и.т.д. Для большинства же,
что такое информатика, заключается только в
ПЦ и Windows.

Krzysztof SUCHESKI/Hetteh

Читатель читателю ///

Сергей КОЛЕСНИКОВ/КЕЕРЕГ

КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

OBERON #1

Самарский компьютерный журнал.

1. Свиток. Описание игр «SPACE CRUSADE», «REBEL STAR 1-3» и текстово-
го редактора «ZX-IBM EDITOR».

2. Обзор. Новинки ПО.

3. Обо всем. Секреты игр, письма чита-
телей.

4. Ликбез. О стиле в программировании и
не только.

5. Железо. «Укрощение» порта #FF (сове-
ты профессионалов).

6. Приложение: SPACE CRUSADE; REBEL
STAR 1-3; ZX-IBM EDITOR.

OBERON #2

1. Свиток. Подробное описание игр:
«PEKING» (наст/лог), «EMPIRE» (типа Elite),
а также фирменное описание «ELITE-3».

2. Обзор. Новинки ПО.

3. Обо всем. Письма читателей.

4. Наш ответ. Ответ на статью в «Спект-
рофоне».

5. Ликбез. О стиле программирования.

6. Железо. Укрощение сигнала «INT» на
«Пентагонах». Схема и инструкция.

7. Анонс. Обзор ПО из Самары.

8. Погурим. Юмористический рассказ «19-
тик весны».

9. Приложение: SPECTROFON-666;
PEKING; EMPIRE; ELITE-3; НЛО-2
CHEAT LOADER.

OBERON #3

1. От редакции. Вступление. Как напи-
сать письмо в OBERON?

2. Свиток. Описание игр «EIDOLON»,
«DARK STAR», «QUAZARTON» и «MAG-
NETRON».

3. Обо всем. Письма читателей. Амига
правит. История расцвета отечественного
boot-остроения.

4. Обзор игрового и системного ПО, в ча-
стности ассемблеров.

5. Наш ответ. Наезд на FAULTLESS. Про-
фи или Скорпион, что лучше? Обзорная ста-
тья про хаккеров.

6. Железо. Схема и описание подключе-
ния AY-8910/12 к Спектруму. Еще раз о turbo
в Скорпионах. Переделка «Профи» до совме-
стности с «Пентагоном».

7. Погурим. Юмористические рассказы.

8. Ликбез. Ассемблер начинающим.

9. Конкурс «Угадай мелодию».

10. Приложение: EIDOLON; DARK STAR;
QUAZATRON; MAGNETRON.

OBERON #4

1. Свиток. Об играх CHAOS THE BATTLE
OF WIZARD, PI R^2, DOC THE
DESTROYER.

2. Обзор. О новых играх. Ассемблеры
#2 (ALASM 3.8; TASM 4.12; XAS 7.432; ZX-
ASM 3.10).

3. Обо всем. Самарская ZX-NET. Партий-
ная зона (об ENLIGHT-97). Письма читате-

Результаты ///

равья. Ох не знали мы что шахтеры
такие маленькие! Для того, чтобы
рыть тоннель не рывом, надо было
купить какое-нибудь копательное или
долбильное приспособление (на-
пример, отбойный молоток), а на-
пальма придется взять поменьше.
Дальше все просто и забавно, ста-
вим что-нибудь взрывчато-горючее
и бежим за угол, и так до полного
«уничиожения» товарища, сидяще-
го рядом. В процессе иногда появля-
ются штучки в виде бонусов. К неко-
торым предметам необходимо по-
ложить запал для детонации иначе
они не будут функционировать по
своему прямому назначению.

Александр ШИРШИКОВ

В двоем играть очень интересно!

Денис КУЗНЕЦОВ

То ли аркада, то ли логика, то
ли тактика? В общем не понятно
что. Обычно в подобных играх от-
сутствие грабительности компенси-
руют красивой графикой, комплек-
сным звуковым рядом. Здесь же -
минимальная графика, а поддер-
жка General Sound'a присутствует
лишь в качестве пункта меню, да и
то обещана в будущем.

Дмитрий ГЛУШКОВ

Пожалуй, самый сложный пункт
для оценки. Традиционно счита-
ется, что аркадные игры в чистом виде
- это удел детишек, которые спят и
видят, как бы набрать, набегать и
настрелять побольше очков, а
«большим дядям» об аркадах и упо-
минать-то неприлично. Им подавай
всякие там RPG, да RTS, на худой
конец - Quest или Simulator. Но

«Шахта» перевернула все мои пред-
ставления о том, какой может быть
аркадная игра. Такого захватывающе-
го и азартного сюжета я не встре-
чал уже давно.

Довольно неплохая графика,

разумно проработанные игровые
 поля, обширный выбор снаряжения,
широкайшие возможности для на-
стройки программы, потрясающее
чувство юмора авторов, мощный,
разнообразный и энергичный саунд,
- все это способно поддерживать
азарт партнеров-соперников не
один час подряд. Обязательно сто-
ит упомянуть и недетерминирован-
ность игры, поскольку непредска-
зумный результат: единственная
клавиша, на которую игра хоть как-
то реагировала, - «пробел». Про-
грамму пытались «разговорить» в
течение двух дней несколько экс-
пертов-тестеров в разных режимах
на трех разных машинах. Неуте-
шительные итоги дают основание
полагать, что проблема находится
не в наших головах. На данный мо-
мент рабочие версии такого пове-
дения игры - конфликт между па-
раллельным управлением от кемп-
стон-джойстика и клавиатуры, либо
случайно «затесавшаяся» на диск
недостоверная копия программы.
Очень жаль.

Евгений ИЛЯСОВ

Всем хороша игра, и быть бы
ей на 1-м месте, если бы не одно
«но». Почему, ну почему нет воз-
можности игры с компьютером?

Игорь ПАНАСЕНКО

Задумка и игра, конечно, ин-
тересные, но, к сожалению, я не
нашел спаринг-партнера, и не
смог оценить по достоинству.

Павел КОРЮКОВ

Менеджер
Извиняюсь перед авторами, но
ужасно не люблю менеджеры.

Денис КУЗНЕЦОВ

Менеджер - игра экономиче-
ского жанра, явно чужая в компа-
нии преимущественно аркадных
игр. Если бы ее хотя бы отком-
пилировали...

Дмитрий ГЛУШКОВ

Игра, на которую я возлагал
большие надежды, это - «Менед-
жер». Всевозможные экономиче-
ские игры меня очень привлекают,
«Президент», «Диктатор», «МОно-
поля» для меня всегда присутству-
ют в первой двадцатке любимых
игр. Тем огорчительнее было от-
сутствие какой-либо полезной ин-
формации по «Менеджеру» как в
самой программе, так и в справоч-
ных файлах на диске. Неизвест-
ными остались сюжет, цель игры,
ее правила и клавиши управления.
Попытка разобраться методом «на-
ученного тыка» также не дала боль-
ших результатов: единственная
клавиша, на которую игра хоть как-
то реагировала, - «пробел». Про-
грамму пытались «разговорить» в
течение двух дней несколько экс-
пертов-тестеров в разных режимах
на трех разных машинах. Неуте-
шительные итоги дают основание
полагать, что проблема находится
не в наших головах. На данный мо-
мент рабочие версии такого пове-
дения игры - конфликт между па-
раллельным управлением от кемп-
стон-джойстика и клавиатуры, либо
случайно «затесавшаяся» на диск
недостоверная копия программы.
Очень жаль.

Евгений ИЛЯСОВ

Ну точно такой же, как у меня
был в мои школьные годы! Но о
какой игре может идти речь, если
нет возможности нормально уп-
равлять процессом?

Игорь ПАНАСЕНКО

У меня компьютер «Кворум-
128» и в игре Менеджер не ото-
бражался курсор, что приносило
значительные неудобства. Не
знаю, может это и связано с же-
лезом, но что есть, то есть.

Павел КОРЮКОВ

От редакции: авторам игр
не стоит сильно гордиться или
обижаться на некоторые высказы-
вания пользователей, ведь это
всего лишь мнение какого-то
одного человека.

© Nemo



Единственный известный производитель!

KAY 1024/3SL/Turbo
Spectrum-клон
Сделано в России

198261, СПб, а/я 213

10-12
22-24 МСК

(812) 159-55-69

Обратная связь ///

Чтобы спасти

Как мы и обещали в прошлом номере, возвращаемся к упомянутой электронной газете Sinclair Club 5. Но для начала одна из статей этой газеты...

DUNE 2

Я большой любитель приключений и дальних путешествий на электричках. Особенно экстремальными эти поездки бывают, если они подогреваются нежеланием и невозможностью оплатить проезд по причине недостаточного количества денег.

Вот и в этот раз я собрался ехать на СС'01. От Воронежа до Питера по поручению Spectrums'истов России.

— Алло, кто это?
— Я приехал с Питера по поручению Spectrums'истов России.
— А что вам нужно?
— Меня интересует, что стало с вашим проектом «DUNE 2»?

— А, «DUNE»... Давно это было...
— И что? Как говорится, время лечит!
— Вы знаете, я могу подъехать и поговорить по этому поводу. Где мы можем встретиться?

Ожидая встречи, я присел на ступеньках у входа в вокзал. Через 15 минут ко мне подошел человек в очках, с реденькими усиками, примерно лет 28-ми. Мы познакомились, немножко пообщались.

Его мало интересовала современная политика ZX-сцены и программные достижения для Speccy. Сославшись на отсутствие свободного времени, поинтересовался о конкретной цели моего визита. Долго удивлялся, что их «программная стряпня» еще кому-то нужна.

Меня всегда возмущало наплевательское отношение авторов к своему творению, на которое было потрачено немереное количество сил и времени. Благодаря такой самооценке, большинство проектов было отложено в долгий ящик. Частенько приходится сталкиваться с ситуацией, когда бедный ZX Spectrum уже давно разорван на драгметаллы, а дискеты с исходниками все еще ждут завершения суперпроекта, о котором уже едва помнит сам автор.

Мне хотелось во всем разобраться самостоятельно, провести небольшое расследование, так сказать, получить информацию из первых рук. Не скрою, что где-то глубоко в душе теплилась надежда о возможном завершении проекта. После СС'01, возвращаясь домой, можно было спокойно расслабиться и воплотить в жизнь намеченное расследование. По приезду в Тверь, вооружившись номером телефона из демоверсии «DUNE 2» (946-05 Владислав), я направился в киоск Роспечати с целью приобретения телефонной карточки. Цена меня совсем не устроила. Пришлось пойти на телефон, купить две минуты. К счастью, за пять лет номер телефона не сменили и это обстоятельство меня порадовало. Далее оказалось, что Владислав в настоящий момент отсутствует

Вот и в этом случае я еще раз убедился в преступном отношении авторов к своим детишкам. Как оказалось, проект «DUNE 2» был завершен еще в 1997 году. Планировалось коммерческое распространение с помощью Андрея Исаева/KANO, но после обвала рубля эта идея стала просто невыполнима, и авторы решили поступить просто - положить «DUNE 2» на полку и забыть о каком-либо распространении. Так программа и лежала до моего появления, до августа 2001 года. Честно говоря,

Обратная связь ///

меня не собирались одаривать сю и это понятно, но цена в 300 долларов при сегодняшнем положении программного обеспечения для ZX-Spectrum, почти нереальная.

Так я и уехал с мрачным чувством и мыслью о том, что если и найдутся 90 добровольцев, желающих купить «DUNE 2» по 100 рублей, то после продажи десятка дисков больше никто не захочет ее покупать. А зачем? Ведь будет халявная возможность разыскать «DUNE 2» в интернете при поддержке тех самых добрых покупателей. За примером далеко ходить не надо. Игра «PUSSY» в точности повторила эту простую схему халявы. Я купил «PUSSY» за 50 руб., хотя к интернету доступ имею и мог получить ее бесплатно. Но это скроется исключение, чем правило.

Такова реальность нашего времени, как ни грустно, но на приличные стратегии уже можно не рассчитывать.

Касик

Здравствуйте, уважаемая редакция Абзаца! Я начинаю статью официально, т.к. потрясен и прошу совета или помощи. Дело в том, что недавно я прочитал 5-й номер электронной газеты Sinclair Club, где напомнился на статью (см. выше) небезызвестного Касика, о его путешествии на СС'01. Меня «задела» та ее часть, где рассказывается о промежуточной остановке в Твери. Так вот, возник вопрос - неужели ничего невозможно сделать? Неужели эта игра, которая давно закончена, так и не найдет своего игрока?

Я поэтому и обращаюсь к вам, т.к. вы известны своей поддержкой спектрумистов и Спектрума. Давайте что-то делать! Нужно как-то «поднимать» народ. Неужели вы, организовавшие сбор денег на конкурс «Твоя игра» не сможете поднять народ и на сбор средств на «Дюну», чтобы сообща выкупить ее у автора? Хочет он 300\$, так пусть получит, а мы докажем всем и себе самим, что спектрумисты - сплоченное сообщество (да к тому же и автора может получится убедить, что времена не те, и он снизит цену).

Максим ТИМОНИН

Связавшись с Касиком по телефону, я выяснил, что из Твери он уехал не совсем безрезультатно. В ходе разговора ему удалось договориться о снижении цены на игру до 250\$. Так же, со слов Касика, он готов еще раз съездить в Тверь и лично отдать деньги (если мы их соберем) и забрать игру у автора.

Затем, я связался, по указанному в статье телефону, с автором игры «DUNE 2». Разговорившись с Владиславом (автором), мне удалось доказать ему, что финансовое положение на Спектруме практически не изменилось, возможно даже ухудшилось, с того момента, когда он этим еще занимался. Тем самым, удалось понизить планку стоимости игры «DUNE 2» еще на 50\$, таким образом, теперь цена составляет 200\$ и ниже уже наряд-ли отпустится.

Так вот, весь этот разговор затянулся для обращения к вам, уважаемые читатели, чтобы вы поддержали нашу идею собрать эти 200\$ и выкупить игру. Я, человек хотя и не богатый, но постараюсь вложить своих средств (порядка 1000 руб.) в этот выкуп. Остальное, как говорится, придется собирать всем миром.

Единственный вопрос, который остается открытым - как распространять выкупленную игру? Хотя, этот вопрос решить будет гораздо легче, сначала нужно осуществить сам выкуп. Но мы ребята настырные...

Александр ШУШКОВ

Информатика, где ты?

В 12-м Абзаце, как-то писалось, что информатика в школах уже практически не похожа на информатику в прямом смысле этого слова. Это не только в России, в Польше дела обстоят практически также.

Одна из моих профессий - учитель математики и информатики. Информатика в школах - это «Курс пользования Windows».

В Польше ученики начинают учиться информатике когда им 13 лет. Есть некоторое количество книг.